



試刊第1號

ArcadeGame

隨《遊戲誌》第七十三期附送
每本零售價港幣5元

史上第一本地製作最新最快最詳盡的街機雜誌

點解我張相會郁？
MOVIE CLUB

NAMCO的「扑傻瓜」遊戲
HAMMER CHAMP



專欄式連載介紹
STREET FIGHTER EX 2

STAR GLADIATOR 2～NIGHTMARE OF BILSTEIN～

突然到港 !! 仲有秘技講 !!
FIGHTING VIPERS 2





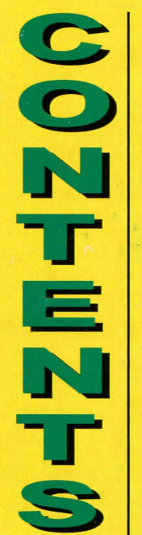
徹底分析 唔到你話唔識
EHRGEIZ

REAL BOUT餓狼傳說2～THE NEWCOMERS～

鳴謝：HIT STYLE LTD.／NAMCO LTD（HONG KONG）LIAISON OFFICE／SNK ASIA LIMITED／GAME ZONE（佐敦及灣仔分店）／LOST GAME／遊戲機城／金星遊戲機中心／威利電子遊戲機中心／VIRTUAL ZONE（大華及德福分店）／EDKO COMMUNICATIONS LTD.／太田娛樂有限公司／威利電子遊戲機有限公司

業務機戰隊連名都改埋，都係為咗大家而大改革！！！

突然到港的新作（× 2）！







遊戲索引（以遊戲性質分類）

唔鍾意咪睇(編者話)

好耐冇試過咁正經（？）嘅

ZAC 話

《街機皇》前身是《遊戲誌》的附錄《業務機戰隊EX》。如果閣下是第一次接觸我們的，就讓我們在此歡迎你。今次我們正式改名改內容，並史無前例的在特約遊戲機中心發售，為的只是希望能做一本真真正正本地製作而又合大家口味的街機雜誌。今次的改革，我相信會有一些朋友支持我們(例如正在看這書的你)，但同時我亦相信有人想「睇住我哋點死」。但我們都是不怕困難的年青人。曾聽過一句話：如果你不去解決困難，困難便會解決你，這句話真的很有道理。況且就算不能解決困難，結果也是「被困難解決掉」，那麼為甚麼不咬緊牙關迎戰？我相信，若我們不幸「壯烈犧牲」，我們都會問心無愧。因為我們已做了好些「史無前例」的事。例如製作一本全關於街機的書刊，及在遊戲機中心賣書。這要多謝各位支持我們的朋友、讀友及遊戲機中心的幫助。各位看過今期後覺得如何？我們亦很希望大家能給我們一點意見(寄信、FAX都冇問題)，好讓我們能不斷改進，成為一本啱你心水的街機雜誌(一好行貨……)。

綠毛小春 維也納——序章

一本屬於香港人的街機刊物；一本由香港人編寫的街機刊物；一本以日本遊戲雜誌為目標的街機刊物；一班視街機為生命的生化編輯；一班視格鬥遊戲為學問的本港生物……集合以上的一切，加上多次的分裂重組，便成為了閣下手持的這本最強街機刊物——《街機皇》。

也許有很多讀友是初次參閱本書，但其實我們早在《遊戲誌》中和很多讀友見過面了。不如小春在這裡再向各讀友作自我介紹吧！小春原是一個普通的格鬥機迷，在機緣巧合下參加了一大型比賽，意外地得到了亞軍；翌年再次參加同樣的比賽，幸運地得到了季軍。之後便在一些友人的建議和幫助下，到了這兒工作；而小春亦希望得到各讀友對小春或格鬥遊戲的意見！

我相信進步比一切重要。

天草四郎 時貞

實在係好興奮，因為《街機皇》都算是第一次同大家見面，唔知大家覺得如何呢？我現在的心情，就非常戰戰兢兢了。《街機皇》其實是《業務機戰隊》的幕後班底所製作，其實我們是想為各位讀者提供最快最新的街機料，讓大家知道街機的新動向，其中當然不少得解答讀者一些街機問題，例如啲連招點出，又或者秘技點用等等，總而言之，我們是會接納各方的意見，為大家做到最好！

沒有其他想說了，下次再談吧！
魔城城主 AMAKUSASHIRO

佐治的大話西遊

由業務機至街機皇，本人都是獨力支撐著美術方面質素。很多謝「襪湯爐叔叔」不斷地鼓勵我，真是十分感動！！我會繼續努力的，大家記住支持街機皇呀！


她是常在背後支持我的人!

業務機戰隊精神不死!!!!!!?

有好嘢送呀！！！

為慶祝《街機皇》試刊，現送出15張《STAR GLADIATOR 2～NIGHTMARE OF BILSTEIN～》特大海報(感激：CAPCOM ASIA LTD.)。只要各位將自己的個人資料寫在信封底，寄到灣仔駱克道33號福利商業中心７樓，信封面註明「索取ＳＴＡＲ GLADIATOR 2大海報」就OK！記住，海報送完即止，先到先得，快點來信呀！！





推出日期：四月下旬
製造商：NAMCO
AD／SPG／1P

By：綠毛小春 維也納



鳴謝：NAMCO LTD.(HONG KONG) LIAISON OFFICE.

HAMMER CHAMP

一隻入錢有得扑的遊戲

一個鎚加四個掣，就是這遊戲的基本控制，而玩者的動作就只得一個扑字，但其實這遊戲是由很多小遊戲所組成的，而其中亦分為兩大類別，一是頭腦派、一是肉體派。頭腦派是要求玩者以十分清晰的頭腦去思考，小心地去把目標達成；而肉體派則要求玩者在一定的限制中，以最快的速度去完成指定的目標。單是這兩大題目已給人極大的挑戰感。



■ 機身的顏色十分鮮艷



■有超連打…西瓜


■看這位人兄扑得真起勁



■考驗反射神經的頭腦派





■有頭腦派和肉體派你揀



■ 用金鎚去扑走外星人？



■考反應的一到就扑

■可清晰地看見四個俾你扑的地方

■這個哥仔當手指係鎚仔？



■頭腦派的同字就要扑





STREET FRIGHTER EX2

新增系統 火速報導！

製造商：ARIKA
AD／FIG／2P

BY:綠毛小春 維也納

「EXCEL」同「ORIGINAL COMBO」有無分別？

「EXCEL」即是「EXTRA CANCEL」之意，然而這個系統是和《S.F.ZERO 2》中的「O.C.」有一些相似的。當中最大的相同點就是起動的時候有一瞬間的無敵時間；其次便是兩者皆是消耗SUPER（必定是消費一個SUPER能源）。使出的方法都是只要同時按下拳掣及腳掣（EXCEL是要按不同力度的，例如重P和中K）；同樣地有時間的限制，只是在一定時間之內啟動。

「EXCEL」系統的獨持之處

當發動了EXCEL後，玩者所使用的人物便會擺出一個「EXCEL發動動作」，之後背景便會轉變，形成一個「EXCEL空間」。除了下列一些特殊情況外，EXCEL在發動後是可以維持一定時間的：在EXCEL時，可以使出GUARD BREAK（CANCEL BREAK）或SUPER COMBO，但在使出時，EXCEL狀態便會解除。

「EXCEL」啟動後的變化

(1) 當擊中對手或攻擊被對手擋格時，也能CANCEL使出其他攻擊，但不能使出相同的攻擊、特殊技或必殺技（例如：輕P→輕P就不能成立）。
(2) 只可以作通常技→必殺技→SUPER COMBO攻擊（亦可通常技→通常技、必殺技→必殺技、SUPER COMBO→SUPER COMBO；但不可必殺技→通常技、SUPER COMBO→必殺技、SUPER COMBO→通常技）。
(4) 在EXCEL狀態中，人物招式的攻擊力及攻擊效果都會與平時不同。
(5) EXCEL並不能連續使出（在使出EXCEL後，玩者所使用的人物的名字上會有EXCEL字樣，在這個EXCEL字樣消失前，玩者是不能再使出EXCEL）。

「EXCEL」實例（阿隆示範）：



■按下不同力度的拳掣及腳掣

■蹲下中拳



■EXCEL發動

■站立重腳


■蹲下中腳


■景變成了EXCEL空間

■站立中拳→站立重拳


■波動拳，之後駁……

■……昇龍拳（必殺技→必殺技），在這時EXCEL時間完了（不是強制完結）

■波動拳……

■真空波動拳（在使出後EXCEL便會強制完結）


■EXCEL空間消失

CANCEL BREAK——更深層次的防禦破壞技

「CANCEL BREAK」和「GUARD BREAK」一樣，在使出時會消耗一個SUPER COMBO能源，而CANCEL BREAK只能在必殺技和SUPER COMBO擊中對手或被擋格時使出，指令和GUARD BREAK一樣（輕拳＋輕腳；中拳＋中腳；重拳＋重腳），當然效果也是一樣的（被擊中會暈）。被GUARD BREAK或CANCEL BREAK擊中的話，只要不斷搖控桿及連按按鈕便可快點回復；但若被CANCEL BREAK擊中，回復時間會較GUARD BREAK為長，這點大家是要特別注意的。

「CANCEL BREAK」實例：



■就算對手正在擋格中……



■在使出CANCEL BREAK時對手的硬直便會消失……



■於是對手便可在此時反擊



■當自己的多段飛行道具被擋格……



■在這時使出CANCEL BREAK……



■便能令多段飛行道具的攻擊判定消失

＊圖片均為開發中畫面，可能會與正式發售時有所不同

此乃廣告!!

廣告1號

由下期開始，我們將會**增設**一個「**讀友天地**（暫名）」，各位讀友大可將自己對街機遊戲的各種意見或個人見解、心得或於機鋪見到／遇到的各種「奇人異事」等寫低（畫稿都得！），**FAX**（FAX號碼：2866-2618）或**寄到**香港**灣仔駱克道33福利商業中心7樓**，並註明「**街機皇 讀友天地**」就OK。**等着你們**的發表啊！

廣告2號

又係由下期開始，《遊戲誌》的**街機專欄**《街頭GAME霸王》將會**搬到**《街機皇》**繼續營業**，敬請留意！

MOVIE CLUB

推出日期：已推出
製造商：

By：綠毛小春 維也納

新一代的樂趣？

鳴謝：太古城中心UNY，人造模特兒：阿模，攝影人造人阿攝

大家或多或少都會有玩過「貼紙機」等玩意吧，但會否想過「貼紙機」可以為大家留下生動的一面呢？大家是否希望留下的是一張動態照片而不是一張硬照呢？以下所介紹的MOVIE CLUB便能為大家留下一段連續的回憶。現在就讓我們以連環圖的形式來為大家介紹MOVIE CLUB吧！

■首先當然是要找到了MOVIE CLUB這部機



■大家可以先看看機身上的示範



■在入錢後再在畫面中選擇喜愛的背景



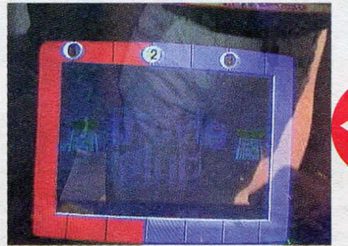
■選擇了背景後便要選擇二格、三格還是六格的動作



■我們以三格動作來示範，開始攝影



■在頂部的計時器中，會有三個圓形來指示三格的分野



■到了第二個圓形時，就會攝影成第二格動作



■在按輸入前，是可以按另一個掣來重新攝影，機會有三次



■完成後就只有等待成品的製作(A位)



■製成後再拿至旁邊的剪裁位(B位)



■剪裁後便完成



■這就是選用三格動作的效果



■第二格時的動作



■最後一格的畫面

如果是公眾假期到達太古城UNY去玩MOVIE CLUB，則會有專人兌換輔幣的，而此人更會從旁教導操作方法，十分方便。順帶一提的是三格動作比六格動作清晰很多的。

SEGA
FIG／2P

FIGHTING VIPERS 2

街機第一手

終於可以玩啦！《戰鬥的毒蛇眾2》！！

TEXT BY：小健健
協力：綠毛小春、ZAC
鳴謝：觀塘寶聲娛樂城「LOST GAME」

在前幾期的「業務機戰隊」那隻混蛋紅戰士阿葉已為此遊戲作了一個初部簡介。來到這期的《KOA》試刊號，剛好這隻遊戲又來了香港。我們當然不會放過機會，為大家更深入的去講解此遊戲啦。另外也要多謝綠毛小春及ZAC的丈義相助！好了，閒話少說，瞧瞧。(哎，好像還有關於此GAME的秘技，詳情請留意秘技欄)





■OPENING中出現的銀色人，究竟是誰呢?

SUPER KO 的使用條件

上回就提及過此遊戲是可以使用一擊連贏兩ROUND的招式—SUPER KO技。但其出招指令及使用條件又是怎樣的呢?

其實所有角色的SUPER KO技指令都是→G+P+K。不過不是玩者想出就可出到的啊，是要在上下甲皆被破壞的情況下方可使出。(而自爆甲的指令是→←→←G+P+K)

不過嘛，有得就必有失啊。雖然用此招把對手KO.即可以連勝2 ROUND，但是其攻擊力卻小得得可怕。(多過站立P少少……)故此若想把對手SUPER KO，就一定要在對手體力極低的時侯使用SUPER KO技，方有點點機會。

而SUPER KO技最要命的條件，就是每場BATTLE只可使用一次！！若果玩者使出過SUPER KO技，就要把對手打贏，輪到下個對手時，方可再使出。

另外，據聞綠毛小春及ZAC在拍攝SUPER KO技時，雖然是使用SUPER KO技KO對手，但卻不可連取2 ROUND的勝利。懷疑這方面是可以於底板調校的。而這方面的「謎」，我們一定會繼續跟進。





戰鬥路線之分支:

其實在這遊戲中，當玩者把電腦對手打倒，就會出現一個簡單的路線圖，用以顯示玩者現在打第幾個對手。不過比較特別的是，這個路線圖竟然是有分支的！唔？那麼玩者又怎樣才可以跑進這些分支路中呢？



其實方法很簡單，只要玩者用SUPER KO技了結電腦控制的角色的話，那麼在下場戰鬥中玩者就會溜去分支處。然而若果所有對手都是用SUPER KO技解決的話，又會否有特殊EVENT出現呢？

盔甲的影響:



盔甲最大的作用就是增加角色的防禦力。而每個角色的盔甲可分為上身及下身兩部份。然而，每個角色盔甲的耐久程度也有所不同，好像SANMAN的盔甲耐久力就比HONEY的強。

當盔甲受到一定程度的攻擊，(不論擋格與否)它就會崩潰。而當盔甲崩潰後，他的防禦力就會大幅下降。不過在速度上卻會相對地提高。

新的受身系統:

在前作，玩者只可以作空中受身，不過這樣問題就出現了。因為只可在空中受身，故此反而會增加自己的浮空時間，給了更多機會對手使用AIR COMBO。所以來到今集受身系統就得到改良，衍生出「著地受身」。



「空中受身」在上集已出現，故不詳述。說到「著地受身」方面，更可分「後轉」(←G+P+K)、「橫轉」(↑OR↓G+P+K)及「原地彈起」(G+P+K)。而在不同的情況下，就要使用不同的受身。

如給敵人夾在牆前，就絕對不可用「空中受身」，因為反會增加被追擊的機會，故可使用「橫轉」，快速的閃去對手旁，再反擊。另外，若果玩者的落點跟對手十分接近，而後面又有空間的話，為免受身時受到追擊，就可使用「後轉受身」把雙方的距離拉遠。而若落地的地點跟對手距離一至個半身位的話，就可用「原地彈起」，再在站立後立即使出連攜技或二擇攻擊來向對手迫攻。



■今回的最於波士又是他！M.B!

FIGHTING VIPERS 2 基本招表及操作方法

註：指令為角角色面向右邊時

操作方法：

↖/↑/↗	跳躍	←+P+K+G	特殊 GUARD
→	前進	特殊 GUARD 城功後 P 或 K（因角色而異）	特殊 GUARD 專用技
←	後退	近敵時 P+G	投技
→→	前衝	近敵時↘↘P+G	對蹲下投技
→（長）→	奔走	被對手轟飛時 P+K+G	受身
←←	急後退	被對手轟飛着地的一瞬 P+K+G	原地彈起
↙/↓/↘	蹲下	被對手轟飛着地的一瞬←P+K+G	後滾受身
P	拳擊	被對手轟飛着地的一瞬↑/↓P+K+G	側轉受身
K	腳擊	←P/←K（因角色而異）	上中段 GUARD & ATTACK
G	擋擊	↙P/↙K（因角色而異）	下段 GUARD & ATTACK

謎之幪面WRESTLER
MAHLER

PUNCH 之 COMBO	→PPP
PEANUT CRUSH	近敵時↓↘→P+G
OVER THROW PUNCH→往復兩手 UPPER	←P+K、PP
NERICHAKI→下段 SPIN→上段 KICK×2	→K+G、↓KKK
儲勁踵落	←K+G（可按住掣儲勁，儲滿時出招對手擋不到）
投技	近敵時→P+G
投技	近敵時↓↓P+G
壁投技	在牆前近敵時←P+G
強橫壁投技	面向牆，近敵時←→P+G

BATTLE ROCKER
RAXEL

GUITAR SHOT→FLYING	↘P+K、P
DEATH SPIN KICK→RIGHT THROW	→K+G、PPP
GUITAR SWING	P+K
GUITAR 縱斬→中段 KICK	↓P+K、KP
GUITAR 縱斬→KICK→SWING	↓P+K、↓K
DEATH SPIN ROLLER	→K+G、↓↘→K、←↙↓↘→K
使用牆壁的 GUITAR 攻擊	在牆前↙P+K
SLIDING→腳投	↓K+G 擊中時 P+G
首折投	←↙↓↘→P+G

喧嘩番長
BAHN

超眾賭麗斗	（長）→P
肩龍狗留	↘P+K
傍蹴	K+G
鐵山靠	←→P+K
仁蕺擊鬥破	蹲下↙↘P+P
肘眾賭麗斗	↙P+K、P
弔般→雙拳華火→	↓P+K、P
不壞韻砥仁義	P+K、G、P
真空投	近敵時↙P+G

JUSTICE VIPER
TOKIO

OPEN STRAIGHT	P+K、P
LIGHTNING ARROW	→PP、↓→P
轉身 KICK→後轉蹴	←K+G、K
LOW SPIN HIGH→下段 KICK	↓K+G、K、↓K
COMBO TRICKS	KPP、↖K
STRAIGHT→迴旋蹴→蹴→蹴×2	→→PKK、P+K+G、KK
轉身 KICK→踵落	背向對手時 K、↓K
FIRE DARTS	奔走中 K
GROUND ACCEL	近敵時↙P+G

HIGH-TECH小學生
EMI

滾動 PUNCH	（長）→P
AFTER BURNER	背向牆，←P+K
輕視 DIVE	（長）↑K
BREAK SPIN	蹲下↓KK
前轉 KICK→躺臥	↓P+K、P+K+G
萬歲 PUNCH→DUMMY	PRESS 躺臥時 PP
CHOP LIFTER	躺臥時←K（轉身），連按P
CLUB NIP	躺臥時 K，擊中時 P+G
滾動投	近敵時↓P+G

BMX RIDER
CHARLIE

BICYCLE SOMER→BMX RIDE	↘K
出奇不意的投技	近敵時→↘↓↙←P+G
肘×2→膝→PPK	
肘×2→乘 BMX KICK	→PP、→K
前蹴→下段迴旋蹴	（長）↘KK、↓K
BMX 後輪 ATTACK	BMX RIDE 之後 P
BMX RIDE SOMER	BMX RIDE 之後 K
曲乘 ATTACK	BMX RIDE 之後 P+K+G、K
投技	近敵時↓P+G

SKATE BOARD FIGHTER
PICKY

BOARD SLAP	←→P
LOW SPIN KICK→JUMP KNEE	↓K+G、→K+G
TRIPLE HOOK	P+K、PP
TAIL BREAK	↙K+G
COMBO SKIPPING KNEE	PP→KK
JUMP UPPER→AIR KICK	→↓↘PK
回轉踵落→TURTLE	←→K+G、K+G
BRAIN TWO STAR	近敵時←→P+G
AIR GRAB	空中近敵時←P+K+G

SKATE QUEEN
GRACE

SHEET SPIN	↓K+G、KK
CROSS KICK×2→後迴旋蹴	K+G、K+G→K+G
CAMEL SPIN CUTTER	↘KKK
CROSS KICK×2→後迴旋蹴	→→KK、↓K
BLADE SPIN REVERSE	→→K+G
SHEET SPIN→KICK×2	↓K+G、K+G、K+G
BLADE SLASH→KICK→SOMERSAULT	G↑↓K、↑K、↘K
腳投	近敵時↙P+G
FRANIENSTEINER	空中，在對手上方時↓P+K+G

MAD RIDER
SANMAN

GIANT SWING	近敵時←↙↓↘→P+G
下段 KICK→中段 PUNCH→PILEDRIVER	↓KP（擊中時）↘↘P+G
JACK KNIFE THROW	P+K
DOUBLE UPPER	↘PP
LEG THROW	↓K+G
ROUND TRIP HAMMER THROW	↓P+K、P+K
RUNNING GENERATOR PUNCH	奔走中 PPP
SEA LION HUG	近敵時←→←→P+G
投技	近敵時←→→P+G

COSPLAY GIRL
HONEY（CANDY）

CAT SLAP	←→P
DOUBLE PEACH ATTACK→CAT UPPER	P+K、P+K、P
ROLLING UPPER	↘P+K
PEACH TWO STAR	→P+K、→P+K
MOON SAULT STAMP	→K+G
DOUBLE PEACH→MOON SAULT→LOW SPIN KICK	P+K、P+K、↑P、K+G
FEINT UPPER	→↓↘PG，可按P取消
GO TO HEAVEN	↙→P+G
壁投技	面對牆，近敵時 P+G

炎之女戰士
JANE

SWING UPPER	↘P+K
TORNADO PUNCH	←↙↓↘→P（可按住P儲勁，儲滿時出招對手擋不到）
POWER HOOK	P+K
POWER SMASH HOOK	→→PP
BODY BLOW→POWER STRAIGHT	→P、P+K+G（可按住儲勁）
KICK COMBO→POWER HOOK	↓KKP
POWER SHOULDER	蹲下起身時 P+K
DOUBLE CURIN PUNCH	近敵時 P+G、←P
SUPER COMBO KNEE LAUNCHER	←↙↓↘→K+G、↓→K

『第四話』

星宿傳説 星鬥士2 Star Gladiator 2 Nightmare of Bilstein

推出日：已推出
遊戲種類：FIG

TEXT:天草四郎時貞



這一隻極受機迷注目的3D格鬥遊戲續篇《星鬥士2》(日本版：STAR GLADIATOR 2／海外版：PLASMA SWORD 2)，最近在某幾間機鋪率先出現了，不知道大家有否試玩過呢？筆者就覺得極之不錯了，除了遊戲畫面極盡華麗之外，經過系統改進後，這一隻遊戲的續篇果然沒有令玩家失望，而且新舊角色一共有二十二個(隱藏人物未計算在內)，可玩性實在非常之高。

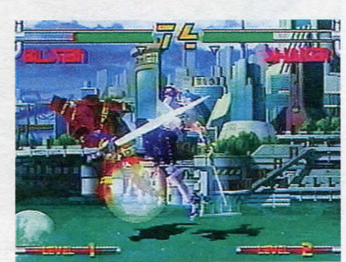
在今期筆者會交待所有餘下角色介紹及刊出操作系統的方法，讓大家作一個深入了解。

<投技> 使用方法：A+B

<軸移動> 使用方法：M

<PLASMA COMBO> 使用方法：每位角色各有不同

在上作的PLASMA COMBO，是十分像《餓狼傳説REAL BOUT》中的COMBINATION，同樣是順着特定的法則去按攻擊鍵，就可以使出一連串的攻擊動作，而且依着不同的法則，就會有不同的攻擊點，從而可以上下上下段地交替攻擊，令對手難以抵擋；今集的最大特點，就是可以在使用中途接駁連續技。



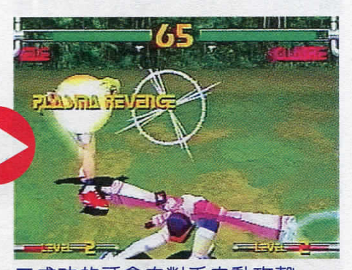
■各有不同使用法則路線的PLASMA COMBO，今作不知有否FINAL呢？

<PLASMA REVENGE> 使用方法：A+M

當使出的時候會有一度力牆包圍自己，當這一個時候對手向你攻擊的話，你就會自動向他作出反擊，是一招當身技巧。不過這招只可以對付站立防禦的招式，蹴技及其餘的就例外。



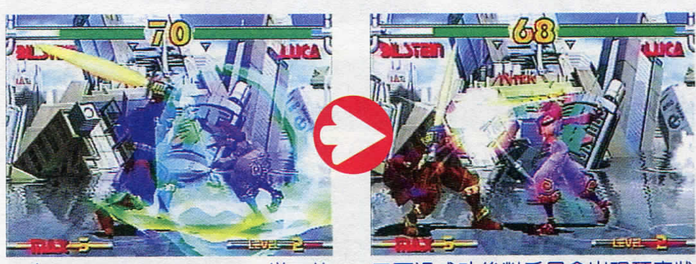
■當對手向你作上中段武器攻擊時使用這一招，身旁會出現力牆；



■成功的話會向對手自動攻擊。

<PLASMA REFLECT> 使用方法：B+M

PLASMA REVENGE的上級版，性質與PLASMA REVENGE完全相同，不過它並不會自動反擊，換過來的是令對手作出一個硬直狀態，若能把握這一個時機，就可以隨意使出更強的招式，重創對手。



■與PLASMA REVENGE一樣，使出後會有一度力牆；

■不過成功後對手只會出現硬直狀態，大家要趁這時給對手重創啊！

<PLASMA FIELD> 使用方法：B+K

於今作中新加的系統，當這一招一經發動，身體就會出現一個大光球，若光球擊中對手，兩人會在一定的時間內進入另一個空間，這時只要按下攻擊鍵，你的招式就會改變了。



■出現大光球時擊中對手的話；



■才會進入另一個空間。

VECTOR< 第四帝國軍 >

它是BILSTEIN製造出來的機械人，是用來征服地球的殺人機器，它的等離子力量非常恐怖，因為它可以瞬間將地球聯邦軍完全消滅。至於到了今天，它的力量亦隨着BILSTEIN而急速增長。可怕的量產型殺人機器。

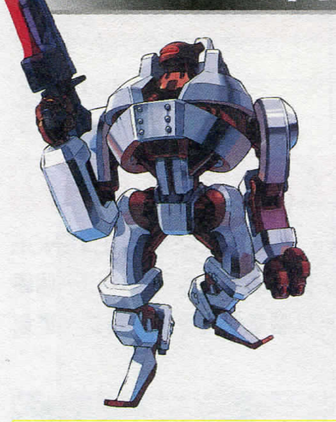


SATURN< 地球聯邦軍 >



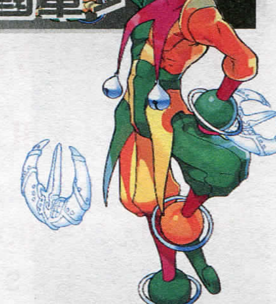
一位來自土星的神秘而且有名氣的藝人，在上一次事件中，由於受到上級的委派，所以來到地球作調查；期間他找到了一樣極心愛的東西——搖搖，並且玩得出神入化，不過上級不容許他與地球人直接溝通，所以唯有加入「星鬥士」的行列，才可以一展所長。到了最近，他得知BILSTEIN的復活，所以便立刻再次加入「星鬥士」行列。

OMEGA< 單獨勢力 >



在BILSTEIN的青年時候，全心全意地製造出這個專用型機械人。但在BILSTEIN醒覺了等離子力量之後，它就被一直被棄置，而且還是一段十分十分長的時間。有一天，在雷雨交加的晚上，它被閃電擊中，終於，它再一次甦醒了；它的目標只得一個，就是去取得擁有人類感情的「心」，於是它便去四處找尋BILSTEIN。

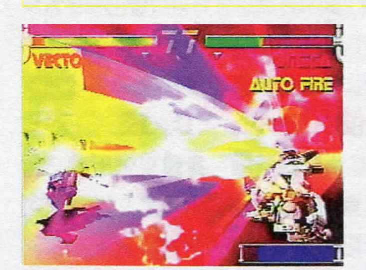
PRINCE< 第四帝國軍 >



他是來自土星的王子，不過他絕對沒有王族的風範，因為原來他一直都十分妒忌SATURN的才能，而且對他的憎恨程度，真是難以想像。為了與SATURN一決高下，他加入了「第四帝國軍」；怪異的傢伙！

在上一作中以飛道具見稱的VECTOR，今次的改變亦頗算為大，所以今次使用它的時候，就要借着它的另一個優點來爭勝，這就是出招「不快不慢」了。由於它的大部份招式都是出招較慢，所以大家若利用這一個缺點再配合出招快的招式，就可以出奇制勝，再加上它的飛道具的話，它是一個難纏的角色。

實力強橫的他，今集完全乘繼了上一集作品中的優點；除了移動速度夠快、出招的速度快之外，他的攻擊範圍亦非常廣，所以往往在與對手交戰時，都不需要作近身戰，只要在對戰時與對手拉至一定距離，對手就很可能變得無從入手，難以攻入。另一方面，由於今作中增加了PLASMA STRIKE及PLASMA FIELD，所以他的招式變化亦增多了，其中的DOLL BOMB更是極之實用必殺絕技。



■PLASMA FIELD的AUTO FIRE若接駁連續技使出，的確是一流！



■橫向全畫面飛道具攻擊！你都咪話唔犀利！



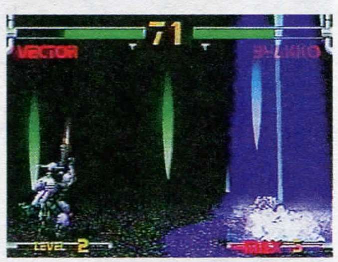
■他倆的特點，就是攻擊範圍極廣。



■PRINCE的PLASMA STRIKE「ROLLING · MY · WAY」。



■OMEGA的PLASMA STRIKE「MAD SPIN BURST」。



■VECTOR的PLASMA STRIKE「SATELLITE SHOOT」，導向架！



■SATURN的PLASMA STRIKE「INFINITY · YOYO」。



■他們的PLASMA FIELD「DOLL BOMB」；看看，幾可愛！

BLOOD< 地球聯邦軍 >

由於精神受制的關係，所以曾經成為BILSTEIN的部下；當時他所負責的任務，就是前往暗殺是星鬥士一份子的神崎 隼人；但當BILSTEIN戰敗，令他的精神得以逃脫。在往後的日子，他對BILSTEIN的憎恨一天比一天深；到了今天，由於BILSTEIN再次出現，他終於可以找BILSTEIN清算舊帳了。



BILSTEIN< 第四帝國軍 >



在上一役中，他曾經被神崎 隼人殺掉，但由於他得到GORE的協助，所以被神崎 隼人打倒的BILSTEIN，只是他的精神而矣，所以BILSTEIN能夠得以「復活」過來。今次，BILSTEIN帶着超巨大激光砲及數隊部隊，向地球大舉進攻，他要向神崎 隼人報復，找他成為生體試驗品。

SHAKER< 第四帝國軍 >



自從BILSTEIN在上一役中失敗，BLOOD的精神亦逃走了，於是BILSTEIN便製造出與BLOOD差不多的人造人——SHAKER。一共有四名成員的SHAKER部隊，「他」常說四人中自己才是正體，所以「他」與其他三名SHAKER成員有所爭拗，但BILSTEIN說：「要証明誰是正體，就以實力來証實給我看吧！」由於「他」好勝心重，於是便加入戰團之中。

GHOST OF BILSTEIN< 單獨勢力 >

在上一次戰役中，BILSTEIN被神崎 隼人殺掉，不過他竟能夠藉着新的肉體復活。最奇怪的東西，就是被神崎 隼人殺掉的BILSTEIN，是一個全無軀殼的精神體，再次出現的BILSTEIN，只是一個載入了向神崎 隼人報復及全新戰鬥本能的新軀體，不過BILSTEIN真正的亡靈就……。所以最近，第四帝國亦出現了BILSTEIN的亡靈，不過它究竟想甚樣呢？這亦是一個謎……！

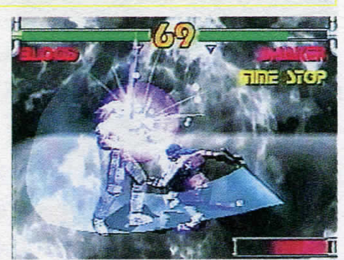


BLOOD在上一集的街機版中並沒有出過場，但他又不是一個全新的角色，因為在《星鬥士》的PlayStation版中，他是一位新加的隱藏人物；不過在今次《星鬥士2》中，他終於有機會在街機版中出場了。在PS版中他是一個集合神崎 隼人及BILSTEIN招式的角色，不過今次出場的他，亦擁有着更多自己的獨有招式，其中他有一招轉移的招式，更可算是他的精粹所在。

身為上一集最終BOSS的他，實力當然絕對不俗。除了出招快、收招快之外，攻擊的範圍及實用性亦十分高。由於以上的種種原因，他能夠作遠距離牽制或近距離作猛烈進攻。至於今作中的他，依然有上一集的風采，他可說是在眾多角色中近乎完美，再加上今作的PLASMA STRIKE及PLASMA FIELD，實用性實在相當高。



■BLOOD的PLASMA STRIKE「BLOODY BLADE」。



■若中了他們的PLASMA FIELD「TIME STOP」，人物會完全動彈不能！



■他們共通的PLASMA STRIKE「NIGHTMARE BLAZE」。



■GHOST OF BILSTEIN的「DARK VORTEX · END」。



■SHAKER的其中一招PLASMA STRIKE是有浮砲攻擊呢！？



■懂得TELEPOT是他今集的特點。



■上集的招式依然健在。



■PLASMA FIELD「INFINITY POWER」的確實用！

白虎（BYAKKO）<地球聯邦軍>



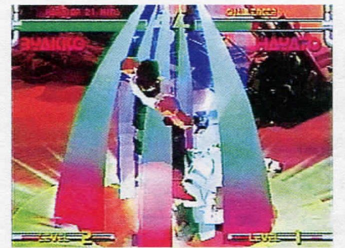
擁有新肉體的BILSTEIN帶着他的強大等離子兵器，向人類開始作出滅殺行動。白虎身為守護人類的戰士，決定要奮勇對抗第四帝國的BILSTEIN，不容他傷害生活於地球的人類。

在今集中出場的新人物，特點是沒有另一位相似人物；至於他的實力方面，是以力量為主，但是出招的速度並不算慢，所以他可算是一個平均但稍偏力量型的角色。在PLASMA STRIKE方面，除了威力巨大之外，還極盡華麗，所以他亦是一個值得使用的新角色。

RAIN<第四帝國軍>

妖艷的她是一個植入了BILSTEIN遺傳因子的女性，由於這一個關係，大家都稱她為BILSTEIN的女兒；至於她的力量，絕對不遜色於男性，不過她的性格，比較喜歡單獨行動。

同樣是一位新加角色，在各方面來說，她都是十分平均，而且她與白虎一樣，並沒有另一位招式相似的人物。她的每一招式，都極為華麗，不過實用性就不算太高，因為她的大部份招式，出招後的空隙太多，尤其是她的VERTICAL SWORD，若攻擊落空的話，就會很容易反被重創，所以在使用的時候要非常小心。



■血爪陣。



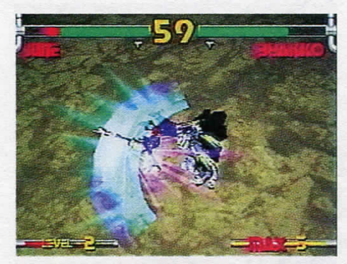
■PLASMA STRIKE「朧旋」。



■中了RAIN的PLASMA FIELD「FREEZE BLADE」的話，亦會有一小段時間不能動。



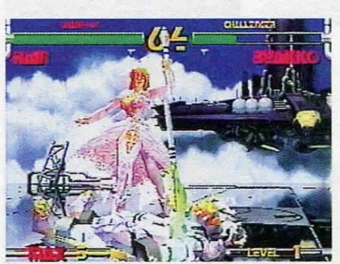
■被DESTROY SPEAR擊中的話，亦是會結成冰的。



■白虎的招式實在霸道！



■白虎使出PLASMA REVENGE。



■她的追打招式非常「恐怖」啊！



■PLASMA STRIKE「GALACTIC STORM」。

AD/FIG/2P
製造商：SNK
推出日期：已推出
容量：539M

TEXT：KOTARO





協力：維也納、霸王丸、魔城城主天草四郎時貞、ZAC、Agent X · Glen

鳴謝：SNK ASIA LIMITED

REAL BOUT 餓狼伝説2～THE NEWCOMERS～

全角色技解析、遊戲系統及連續技鑽研．初回

新系統分析

DOWN迴避性質之優劣

在《REAL BOUT餓狼伝説》系列中，DOWN迴避只集中於兩線之間的移動，然而本作則新追加主線上的DOWN迴避，令角色於倒地後能快速起身，到底兩者之間在性質上有甚麼優劣？以下將會為大家詳細分析。

TECHNICAL RISE

倒地後立即以後跳起身的系統，能迴避對手的DOWN攻擊，但最大的缺點就是跳起身時已存有被攻擊的判定，直至着地為止，若對手在這真空時間內繼續施以攻擊的話，就會被擊中造成連續HIT數的效果，所以在太近距離或是對手繼續有機會攻擊的情況下，便要小心使用。

GROUND SWAY

倒地後轉入副線的系統，和TECHNICAL RISE除消了消耗POWER GUAGE量的限制，同樣能迴避對手的DOWN攻擊，但單線版面內GROUND SWAY則被限制不能使用。由於GROUND SWAY的最大特點就是轉入副線，換言之在倒地轉線直至在副線上站立的一刻都是處於無敵狀態，雖然如此，但是在兩線之間，站於主線的一方是會較為有利，而且涉及太多二擇的攻防，所以在取不到優勢的大前題下，還是少用為妙。

閃避

《餓狼伝説》中的固有系統，看似與普通的後跳無異，因而往往忽略了其存有無敵時間的特性，其實在版邊時閃避比線移動更為可靠，對於迴避對手的攻擊更有顯著的效用。



■活用閃避特性，掌握使用時間的技巧，對於作戰上有很大的幫助

FEINT技

俗稱「偽技」，在以往是並無實際用途，而重點只在於作為對戰中的心理戰和欺騙的手段。但本作中，只要配合通常技和COMBINATION後CANCEL使用，便能將動作和硬直時間縮短，繼續接上其他的攻擊，令COMBINATION ATTACK之間的變化更大。

FEINT必殺技	←or↓or→＋AC同按
FEINT超必殺技／ FEINT潛在能力	↓＋BC同按







■FEINT技效用一例，在大威力攻擊後CANCEL FEINT技，然後再接上COMBINATION ATTACK，成為更強的連續技

空中複數攻擊

亦是繼承《REAL BOUT餓狼伝説》的固有系統，在普通跳躍、DASH跳躍，以及跳躍後的轉向當中，由跳起直至着地的時間能作空中連續攻擊，雖然各角色基本設定為「A or B『→』C」，但也會因角色而有異，其中特定角色對特定角色更可作「A『→』B『→』C」的連續，可是，要數最特別的還是不知火舞，因為她可作「A『→』B『→』C『→』A…」的連續，真是能人所不能。



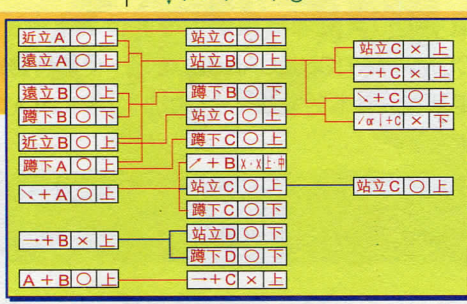
■對手的身形越高，而己方的空中攻擊出招時間快、收招時間亦快的話，空中所造出的複數攻擊就越多

TERRY BOGARD

技指令表

投技	
BUSTER THROW	近敵時← or →＋C
特殊技	
BACK SPIN KICK	→＋B
WILD UPPER	↘＋A
CHARGE KICK	DASH中→＋C
必殺技	
輕・BURNING KNUCKLE☆	↓↙←＋A
重・BURNING KNUCKLE☆	↓↙←＋C
POWER WAVE★	↓↘→＋A
ROUND WAVE★	↓↘→＋C
CRACK SHOOT★	↓↙←＋B
FIRE KICK☆	↓↘→＋B
PASSING SWAY	↓↘→＋D
RISING TACKLE	↓儲↑＋A
超必殺技	
POWER GEYSER★	↓↙←↙→＋BC
潛在能力	
TRIPLE GEYSER	↓↙←↙→＋C

COMBINATION ATTTACK表



＊技指令和COMBINATION ATTACK表中，「☆」…表示持有無敵時間的BREAK SHOT對應必殺技、「★」…表示非持有無敵時間的BREAK SHOT對應必殺技、「近立」…表示近距離站立、「遠立」…表示遠距離站立、「○」…表示可CANCEL、「×」…表示不能CANCEL、「一迴轉」…表示控桿轉一個圈、「上」、「中」、「下」…表示攻擊判定的段位。此外，在COMBINATION ATTACK表中，藍色的線表示落空時不能前往，而綠色線則表示擊中對手時方能前往。

概念特性

人物基本上與前作相同，可是必殺技中的POWER DUNK和POWER CHARGE卻被刪去，改成為固有COMBINATION，而其他的COMBINATION亦繼承前作，雖然從外表看似變化不大，但實用性就增強了不少。至於通常技方面，TERRY仍以站立B和C作為中遠距離的主導，配合新追加的必殺技FIRE KICK，即使沒有了POWER DUNK和POWER CHARGE等優秀的必殺技，仍然是個相當穩紮穩打的角色。



重點技解析

POWER WAVE



相對前作來說，虛位的而且確大了許多，就算是通常技CANCEL後使用，對手仍可於途中強行以跳躍脫身，所以最佳用途還是用於遠距離牽制對手。

ROUND WAVE

對副線的判定仍然存在，起動時間亦比前作迅速，可以用於重擊後作連續技使用，但最大的缺點就是攻擊時間太長，以致硬直時間亦相對增加，而且前作中對手擋格後的連續攻擊特性亦被刪去，運用的時候就更加要小心緊慎。



■ROUND WAVE待對手起身時使用最為有利

FIRE KICK

新追加的必殺技，於一個身位內用劃腳擊起對手後再以REVERSE KICK攻擊，判定比較細，被對手擋格或落空後所出現的破綻頗大，只能用於最為近身的攻擊後使用，即使是回線攻擊也有可能因距離而失誤。可是FIRE KICK的最大優點就是能接上RISING TACKLE、CRACK SHOOT和輕BURNING KNUCKLE等必殺技，加上BREAK SHOT中的無敵時間，成為眾多必殺技中最先決的攻擊。



連續技鑽研

BACK SPIN KICK『→』站立D『→』TRIPLE GEYSER/ 輕BURNING KNUCKLE/ CRACK SHOOT/ FIRE KICK(『→』RISING TACKLE/ 輕BURNING KNUCKLE/ CRACK SHOOT)







空中C『→』B・B・↘＋C『→』TRIPLE GEYSER/ RISING TACKLE/ 輕BURNING KNUCKLE/ CRACK SHOOT







空中B・C『→』B・C『→』FIRE KICK『→』RISING TACKLE/ 輕BURNING KNUCKLE/ CRACK SHOOT



GEESE HOWARD

技指令表

投技	
虎殺投	近敵時← or →＋C
絕命人中打	虎殺投中→↘↓＋C
虎殺掌	近敵時↘＋C
特殊技	
飛燕失腳	→＋A
昇天明星打	↘＋A
雷光回蹴	←＋B
必殺技	
烈風拳☆	↓↙←＋A
DOUBLE 烈風拳☆	↓↙←＋C
上段當身投	←↙↓↘→＋B
裏雲隱	←↙↓↘→＋C
下段當身打	←↙↓↘→＋A
雷鳴豪破投	對手倒地時↓＋C
真空投	近敵時控桿轉一個圈＋A
超必殺技	
RAISING STORM	→←↙↓↘＋BC同按
潛在能力	
羅生門	近敵時控桿轉一個圈＋C
DEADLY RAVE★	→↘↓↙←→＋A～A · A · B B · B · C · C · C · ↓↙←＋C

COMBINATION ATTACK 表

第1段	第2段	第3段
→＋A × 中	站立C × 上	一迴轉＋A × 投
近立A ○ 上 / 遠立A ○ 上	站立B ○ 上	站立C × 上 / ↙or↓＋C ○ 下 / ↘＋C ○ 上
蹲下B ○ 下	站立B ○ 上	↙or↓＋C ○ 下 / ↘＋C ○ 上
近立B ○ 上	蹲下B ○ 下	
蹲下A ○ 上	站立C ○·○ 上·上 / 蹲下C ○ 上	
↘＋A ○·○ 上·上	站立C × 下	↓＋C × 上
	蹲下C ○ 下	
←＋B × 上	站立D ○ 上 / 蹲下D ○ 下	

概念特性

對比起前作，GEESE被削減了疾風拳和邪影拳等高性能必殺技，而烈風拳和DOUBLE烈風拳亦作了適量的調整，但由於加入下段當身打和改良後的真空投，除了令當身技更全面之外，整個人物在攻防上亦改變了不少。此外，特殊技雷光回蹴的原來存着不為人知的特性，就是在判定出現前能強制CANCEL，作為移動特襲之用。





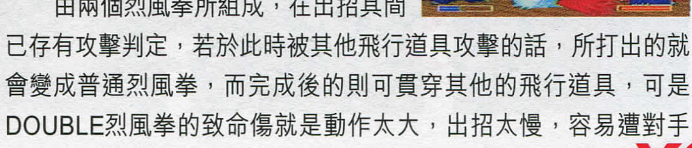
■由於雷光回蹴比DASH移動距離更長，若配合指令投強制CANCEL後使用，便能造成簡易的移動投效果



■烈風拳在前作中能貫穿其他飛行道具的能力被削去

重點技解析

DOUBLE 烈風拳



由兩個烈風拳所組成，在出招其間已存有攻擊判定，若於此時被其他飛行道具攻擊的話，所打出的就會變成普通烈風拳，而完成後的則可貫穿其他的飛行道具，可是DOUBLE烈風拳的致命傷就是動作太大，出招太慢，容易遭對手發現後反擊。

下段當身打

新追加的必殺技，能將對手持有下段判定的通常技和必殺技格去後以掌打反擊，而基本形式與上段當身投和裏雲隱相同。





真空投



直至前作也是普通投技的真空投，本作中則成為了必殺技式的指令投，所以攻擊力和判定範圍亦大幅提昇。

RAISING STORM



在本作中，除技的指令被簡化了之外，亦加回對副線上的攻擊判定，可是出招後的硬直時間亦相對地增加了不少，容易令對手有機可乘。

羅生門

取代THUNDER BREAK的指令投式之新潛在能力，判定範圍和真空投接近，但攻擊力則不可同日而語。





連續技鑽研

空中C『→』昇天明星打『→』站立C · ↓＋C『→』雷鳴豪破投







空中C『→』站立A · 蹲下A · 蹲下C『→』DEADLY RAVE『→』雷鳴豪破投







對手於版邊時，空中C『→』蹲下A · 站立C『→』DEADLY RAVE（7 HIT）『→』B · C（2 HIT）『→』DOUBLE烈風拳





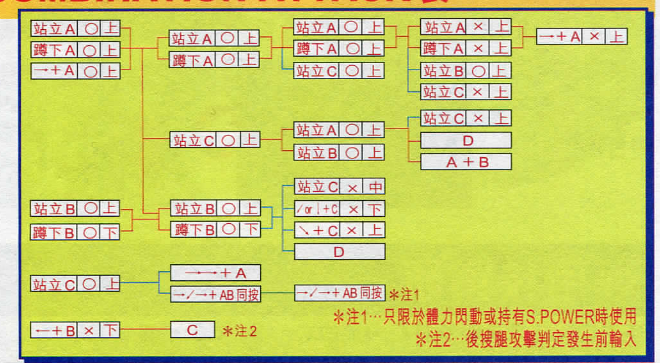


李香緋

技指令表

投技	
力千後宴	近敵時←or→＋C
特殊技	
裡門頂肘	→＋A
後搜腿	←＋B
必殺技	
輕・那夢波★	↓↘→＋A
重・那夢波★	↓↘→＋C
閃里肘皇	↓↘→＋B
閃里肘皇・貫空	閃里肘皇中↓↘→＋B
閃里肘皇・心碎把	閃里肘皇中↓↙←＋B
天崩山☆	→↓↘＋B
詠酒・對跳躍攻擊☆	攻擊判定出現一瞬時按着A掣拉上
詠酒・對站立攻擊☆	攻擊判定出現一瞬時按着A掣推前
詠酒・對蹲下攻擊☆	攻擊判定出現一瞬時按着A掣拉下
超必殺技	
大鐵神★	→←↙↓↘＋BC同按
超白龍（超COMBINATION）	近距離站立C後→↙→＋AB同按・→↙→＋AB同按
潛在能力	
真心牙	近敵時控桿轉一個圈＋C

COMBINATION ATTACK表



概念特性

新加入角色李香緋，拳系攻擊雖然距離短，但由於腳系的攻擊距離較長，除了彌補拳系上的不足之外，更成為中距離牽制和通常技的主軸，只要適當地配合閃里肘皇使用，其效果會相當不俗。另外，李香緋的COMBINATION ATTACK變化異常豐富，再加上超白龍等獨有攻擊，即使沒有太具威力的連續技輔助，仍是位十分強的角色。然而，李香緋唯一美中不足的地方就是空中大威力攻擊判定出現時間較慢，對於空中攻擊及連續技上有頗大的影響，所以盡量集中於腳系攻擊會容易佔到優勢。

各技解析

那夢波



氣功波式的必殺技，是防守、牽制的好招式，輕和重的那夢波分別在於移動的距離的長短，所以起動時間亦各有差異。

天崩山



以鐵山靠作為對空技，出招時持有無敵時間，而攻擊判定亦頗強，對於攻擊落空或對手以通常技攻擊時最為合用。

閃里肘皇



以外門頂肘作為突進技，特點就是即使被對手擋格所露出的破綻亦不會太大，加上出招快，是李香緋主要的必殺技。另外，閃里肘皇共有兩種追加技，包括以打擊為主的「貫空」，以不能防禦的移動指令投「心碎把」，但有一點要緊記的是，「貫空」在閃里肘皇擊中對手時輸入指令也可，但心碎把就必須要在攻擊判定未發生前輸入，而且判定範圍亦會被大大削減。

詠酒



形式和《STREET FIGHTER III》中的BLOCKING非常相似，雖然其指令頗為繁複，但卻非常實用，其中以對空詠酒能作追打攻擊的實用程度為最高。

大鐵神



突進式的超必殺技，出招時上半身持有無敵時間，判定非常大，而且即使被對手擋格後所出現的空隙亦很少，因此成為以突襲為主力的超必殺技攻擊。

超白龍



持有超必殺技條件方能使用的超COMBINATION ATTACK，攻擊力絕大，而最大的特點就是第二段中務必要擊中對手才可連續下去，否則第三段攻擊便不能成立。

真心牙



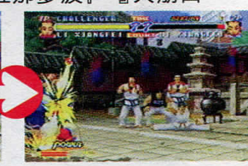
■真心牙在遠距離或落空時則成為打擊技

指令投式的潛在能力，攻擊力雖大，但只要稍有差遲便不能成立，而且亦容易遭對手破解，所以小心使用方為上策。

連續技鑽研

對手於版邊時，空中C『→』A・B・↘＋C『→』輕那夢波『→』天崩山





詠酒・對跳躍攻擊『→』天崩山／輕那夢波（『→』輕那夢波）





近距離A・C『→』大鐵神





EHRGEIZ



製造商：SQUARE
AD／FIG／2P

BY:綠毛小春 維也納

鳴謝：NAMCO LTD(HONG KONG) LIAISON OFFICE／HIT STYLE LTD.
協力嘉賓：ZAC、熾天使

香港人！？——李 書文(LEE SHUWEN)

優點：

攻擊力高和判定特長是李書文的最大優點，而他的「闖步」則令他的短距離移動更上一層樓，招式方面可以說是追捕性不低。戰鬥距離則以近距離為佳，如能有效地利用投技及必殺技的交替來壓制對手，將會令對方於近距離完全失去自信，而當對手逃走的時間再作出追捕；必殺技方面，有一招十分強勁的「神槍」，是一招極之適合作DOWN攻擊的招式，而「命破神槍」(按緊必)的攻擊力和攻擊判定也是大得有點兒「神」化的。

缺點：

致命的缺點——極少的下段攻擊！李書文的招式雖然十分好用，但卻欠缺下段的技巧，所以只能以投技來彌補，因此，他的中至遠距離的攻擊是相當脆弱的，而招式連續性過低也是一個極大的失利處。再者他的招式多數都是大開大合的，所以被反擊的機會亦相當之高；必殺技方面，由於「神槍」的出招起動得較慢，相對地用作特擊的機會也大大地減低了。

精選近距離推薦技：上、下、下
精選近距離推薦技：上、上、上、上
精選中距離推薦技：上＋必、上、上
精選必殺技推薦技：G＋必（跳起）、必



■闖步鐵山靠：上＋必之後、控桿拉←或→、此時按…



■…上(完成)



■圈抱頂肘：控桿轉1/4圈＋上、此時按…



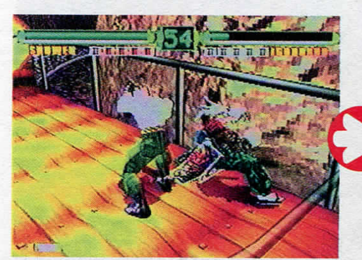
■…上(完成)



■掃翼頂：蹲下時按下、此時按…



■…上(完成)



■崩身幻山靠：踏前中按下、必(擊中才可繼續)、控桿拉←或→、此時按…



■…上(完成)

李 書文的 JUST FRAME 技

他的JUST FRAME技主要用途在於加強角色的機動性，所以大多數的招式都不是十分難使出，而其中亦不乏一些破壞防禦的招式，所以他的JUST FRAME技是對勝負有極大的關連。

搖搖女子——YOYO陽子(YOKO)

優點：

擁有距離全面的必殺技，速度上亦是屬於一級的角色，招式方面有不少是簡單且壓制性高的。而最重要的是此角色的腳是較其他角色的為長，由於大部份的招式都是一些腳技，所以主要攻擊距離為中及遠距離。招式上有攻擊力大的上段招數，而投技的支援亦對角色大有幫助，在中距離有令人意想不到的一式「砲矢蹴」(上＋必)。必殺技方面，主要用途在於追捕對手和將距離拉近，在空中使出的必殺技「寸心玉」亦能給予對手混亂的效果。

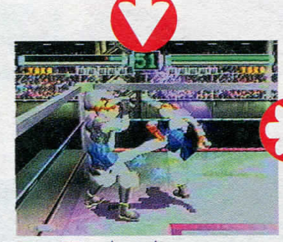
缺點：

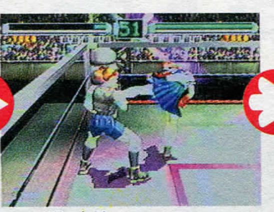
一般女角的共通缺點：防禦力低。雖說速度十分高，但其實大部份的變化技的攻擊力也是十分低。而陽子最大的缺點可以說是下段技十分之少，所以如果面對經常上段防禦的對手，便會失去了有效招式的支援，必須依賴冒險性高的招式來作出誘騙，而此刻更可說是成敗在於一招半式之間。必殺技方面，「鬼子母神式YOYO」欠缺追蹤性能，而在拉回對手後亦只能和對手同時間活動(簡稱互動時間)，所以可謂有利有弊。空中使出的必殺技亦是面對大同少異的問題，就是那些令至對手倒地的「寸心玉」是不分敵我地到處走動，而且就算對手中了後自己亦不可能作出太大攻擊。

YOYO陽子的JUST FRAME技

精選近距離推薦技：上、上、下
精選近距離推薦技：下、下、上
精選中距離推薦技：G＋下、上、上、上、上
精選中距離推薦技：上＋必
精選必殺技推薦技：跳躍中按必


■佛罰降臨：上、上、此時按…


■…下、上、上…


■…此時按…


■…上、上…


■…上、上…


■…上、此時按…



■…下、下(完成)

好似某位著名摔角手的——DASHER豬場(INOBA)

優點：

攻擊力大、防禦不能技多是他最大的優點。變化多端的投技除了是他的特點外，更是他最有力的武器。基本上他的投技就如其他角色的通常技一樣，所以對手在任何情況下也有機會被DASHER豬場的投技抓到，攻擊距離可以說是全距離。必殺技方面有一個很大的特色：由於大部份的必殺技都是投技，而投技以外的必殺技都是打擊技，所以全必殺技都是不可以用必殺技迴避來避開，這可以說是此角色的最大優點。

缺點：

表面上是一個全距離的投技角色，但其實也有一個很大的缺點：全距離沒有強勁招式。用此角色的人都會發現到，他是不能停留在對手的有效距離的，只能不停地走位，令對手出現破綻才可下手，太少打擊技也是此角色的一大缺點。必殺技的能源雖然消耗得不多，但由於必殺技是此角色的命脈，所以在使用的時候也有一種令人「慳D使」的感覺，而此問題亦對角色造成很大的影響。

精選近距離推薦技：上、上、上
精選近距離推薦技：上＋必 精選中距離推薦技：走動中按G、上
精選必殺技推薦技：空中降下中按必

DASHER豬場的JUST FRAME技

只得一招「壯絕KNUCKLE PART」，是一招不能防禦的招式，大家不如看圖分析吧！


■按必殺技擊...


■…DASHER BOMB發動！


■壯絕KNUCKLE PART：上＋必、在這時按…



■…上、在這時再按…



■…上(完成)

右腳出飛彈的——韓 大韓(HAN DAEHAN)

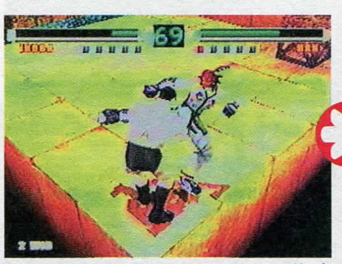
優點：

攻擊力和連續性高是的韓 大韓最大優點，而必殺技的飛道具亦令到角色的對應能力十分高。攻擊距離方面，由於有廣泛的上、中、下段招式來支援，再加上腳技的判定是比一般角色長，所以此角色是善於打中距離的。順帶一提的是此角色在近距離方面也有出色的表現，但由於有很多技術上的隱憂，以致不可稱為近距離的高手。必殺技方面，在空中使用是會向地下的45度角發射，而只要是在最高點使出的話，飛彈便可在臨到地面時改變軌跡，追捕對手；必殺技在儲氣後可作多發飛彈的發射，對手是極難作出迴避的。

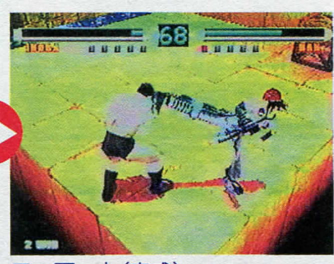
缺點：

由於出招的速度只屬一般，然而大多數實在的招式也不適合近距離使用，所以不能作近距離的持久戰，必須完全掌握角色的招式才可在近距離作戰是他最大的缺點。韓 大韓的招式雖然是起動得快，但收招方面亦有不少的空隙，所以在使出很多招式時也有一定的憂慮。必殺技方面，由於出招的起動時間只屬一般，而收招的時間卻十分長，所以被還擊的機會也大大提升。

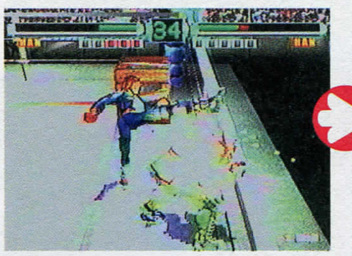
精選近距離推薦技：G＋下、下、下、下
精選近距離推薦技：G＋上＋必
精選中距離推薦技：走動中G＋上、上、上、上、上
精選必殺技推薦技：跳躍至最高點按必



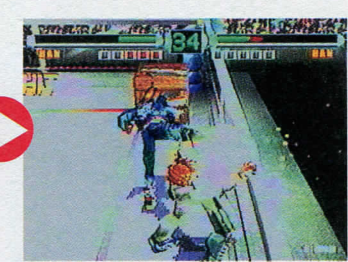
■INJURY FRAIL：下、下、此時按…



■…下、上(完成)



■COMBO PATRIOT：走動中按上、上、此時按…



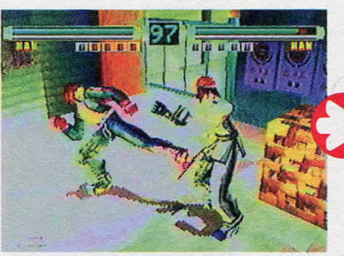
■…上、上、上…



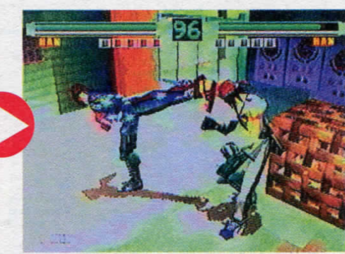
■…上、上(完成)

韓 大韓的JUST FRAME技

在眾多的角色當中，韓 大韓也可說是較多JUST FRAME技的角色之一，而其中亦不乏一些十分可靠的招式，例如COMBO PATRIOT 走動中按上、上、J上、上、上、上、上。就是一招十分好用的JUST FRAME技。



■COMBO BLOOD HOUND：G＋下、下、此時按…



■…上、上、上…



■…上、上、上、上(完成)

忍者？武者？——佐助(SASUKE)

優點：

連技中有防禦不能技，問你怕未？他就是一個這樣的角色，雖然他的防禦不能技是可以用空手入白刃來還擊，但又何足為懼？大部份的攻擊中，都帶有防禦不能技，令對手在防禦的同時亦產生逃走的思想，如此一來就可以輕易地把對手控制，攻擊距離為中及近距離。必殺技方面以「跳躍中按必」的「煙幕」最為可用，此技是不能用必殺技迴避來避開的，而且在對手中招後是會有一定時間任君炮製的，另外的一招飛道具的必殺技亦十分好用。

缺點：

雖說他的防禦不能技十分好用，但其實也有其缺點的存在，就是所有的防禦不能技都是起動時間特長，所以對一些有經驗的對手來說，要去防範亦非不可能。本來單是上述的問題是不會構成缺點的，但問題在於佐助這個角色的招式是十分重視支援性。相反，用支援性低的招式去援助支援性高的招式，就等於是在自掘墳墓，所以此角色的攻擊模式是蠻單調的。必殺技方面，飛行道具的判定不大，所以對手要迴避亦不難。

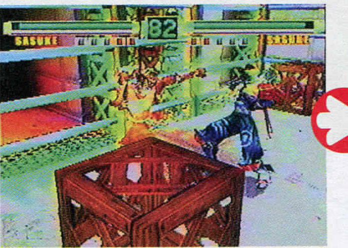
精選近距離推薦技：上、上、上
精選近距離推薦技：上＋下、上＋下、上
精選中距離推薦技：G＋下＋必
精選必殺技推薦技：敵人向你攻擊時按上＋下＋必
精選必殺技推薦技：跳躍中按必



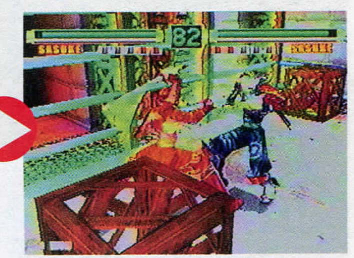
■幻地閃：上＋必、擊中時立即按…



■…下(完成)



■連擊幻龍：上、上…



■…上、此時按…



■…上、(完成)

佐助的的 JUST FRAME 技

主要是對高手最為見效及華麗，但對付平凡的對手也有意想不到的效果，大家現在便看看佐助的厲害吧！



■龍昇連擊鬥舞：緊按上、此時按



■…上、上、上、此時按…



■…下(完成)

很有時代感的泰拳——NASEEM(PRINCE)

優點:

招式勁多，多到你唔信(JUST FRAME有29招！)，變化技可說是令到對手防不勝防，而且在攻擊力方面可說是眾角色的頭幾位，而此角色的連續性亦可說十分之高。攻擊距離主要為近距離，壓制對手就是此角色的特點和主軸。必殺技方面，DEATH FIRE可說是較全面的一招飛道具，飛行速度和追蹤性不錯，十分適合追捕對手。

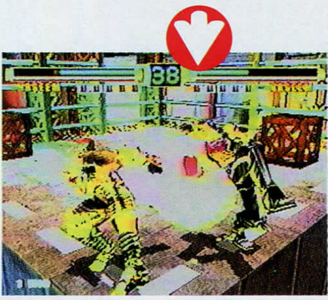
缺點:

十分難運用角色的全體招式，如果單純以一招半式則會極輕易被對手擊敗；另外此角色的最大的缺點是攻擊距離極短，如被對手拉開了距離則少了八成的招式可以使用，大家多多小心。

而必殺技方面，本身是沒有太大的缺點，但由於和角色的主軸攻擊模式有很大的距離，所以十分的不容，而必殺技的能源還是留下來作COUNTER為佳。


■SWALLOW GROUND：下、此時按…

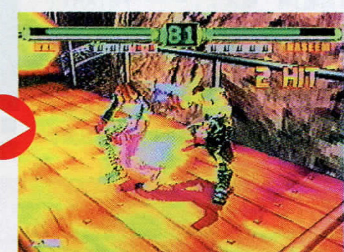

■…上、上、上…


■…下、下(完成)

NASEEM 的 JUST FRAME 技

精選近、中距離、必殺技推薦技：睇下面JUST FRAME技，學成就會發現係無教錯你！

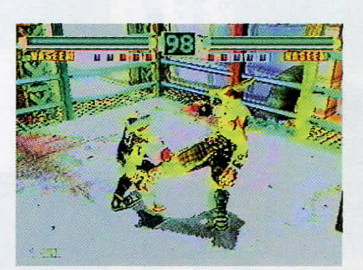

■HURRICANE GATLING：上、上、此時按…



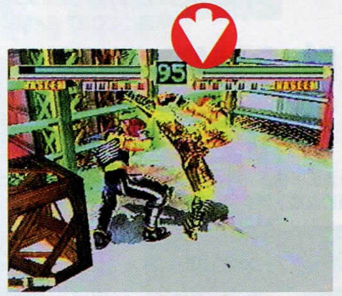
■…上、下、上+下(完成)


■HURRICANE GROUND：上、上、此時按…


■…上、下、下(完成)


■PHOENIX GATLING：下、此時按…


■…上、上、上、上、下…


■…上+下(完成)



BY：ZAC

這是一個不定期的秘技欄，但一定會為大家送上最新最快的街機秘技，好使大家能「即睇即試」……

大秘技

遊戲：FIGHTING VIPERS 2

鳴謝：LOST GAME(寶聲娛樂城)／太田娛樂有限公司

太陽假面硬撼毒蛇眾！

原來在《FIGHTING VIPERS 2》中有一個叫個「太陽假面」的隱藏人！他的招式與「大佬」MAHLER十分相似，而且使用方法十分簡單，大家不妨一試。

使用方法：
(1)在選人畫面時「不動聲息」，當選人時限倒數至18秘或以下時將控桿推住↑不放，便可使用。
或
(2)當本遊戲的「營業時間」超過250小時後，只需在選人時將游標移到面外便行。



■若機鋪已裝了此遊戲超過10日，只需在選人畫面中將標向左或右移到畫面外便行

■太陽假面的「真面目」



■太陽假面的獨有招式「太陽拳」(←↙↓↘→+P；可按住P掣不放儲勁)

■2P色則是「月亮假面」

中秘技

鳴謝：SNK ASIA LTD.

遊戲：REAL BOUT 餓狼傳說 2 ～ THE NEWCOMERS～

決戰隱藏人！

若玩者在這個遊戲中一局不輸，並有最少5次以潛在能力(POTENTIAL POWER)來KO對手的好成績，那當玩者在KO了WOLFGANG或GEESE(「最後大佬」)之後，便會有一個叫做ALFRED的男子出來挑戰你。不過無論勝負，都不會影响到閣下的ENDING的……

■只要達成上述條件，ALFRED便會出來「叉你機」……



■其實他是PlayStation遊戲《REAL BOUT SPECIAL DOMINATED MIND》(未推出)的男主角



小秘技

遊戲：FIGHTING VIPERS 2

鳴謝：LOST GAME(寶聲娛樂城)／太田娛樂有限公司

除咗 SURVIVAL MODE，仲有 RANDOM MODE

只要閣下在選人畫面按住START掣不放來選人，便能進入RANDOM MODE，亦即是説電腦會隨機的為閣下挑選對戰的對手。



■只要在選人畫面按住START掣不放來選人……



■便能進入RANDOM MODE

小秘技

遊戲：STAR GLADIATOR 2～NIGHTMARE OF BILSTEIN～

鳴謝：GAME ZONE／威利電子遊戲機有限公司／DARKLANCER

我係乖嘅小朋友，唔好打我喲～～

在《星鬥士》共22名角色中，原來有兩名是「未夠秤」的！他們分別是GORE及LUCA。若玩者在使用他們其中一人「出戰」時，輸入↓↓←→←+START，便能將該人物縮小，對手想打中你就真的很難(對電腦就唔同講法……)。如在縮小了後被對手以任何方法擊中，便會被真真正正的「打回原型」，要再輸入指令才能再次縮小。要小心的是，若輸入指令失敗，便會「使出」挑釁(即「寸」對手)，所以要小心使用啊！



■成功的話，便會變到有如螞蟻一樣

■唔好打我呀……

小秘技

遊戲：FIGHTING VIPERS 2

鳴謝：LOST GAME(寶聲娛樂城)／太田娛樂有限公司

明係「寸」你，仲要打你

在戰鬥時輸入→+START或←+START便能「寸」對手。而大部分人物的「寸」都有攻擊力，可惜攻擊距離短及攻擊力弱。但若能成功以此「招」擊中對手，相信對對手的心理打擊將會很大。



■有些人物是有兩種「寸」人動作的



■若這樣被擊中，真的十分肉酸

街機信箱（暫名）

主持：冥界俏郎君



各位好啊！如果大家有任何有關街機的問題，記得寄信嚟（FAX都冇所謂）俾我㗎！噢，要答大家嘅問題嘞……等我冥想吓先……

愛的魔力？

TO：業務機戰隊——桃戰士——阿霧

我看過你在《業務機戰隊EX》第七期介紹的《NEO MESSANGER》，十分喜歡，但到了「銀城」後發覺該機壞了，心中十分失望。由於我的男朋友在5月便到外地昇學，所以求你可不可以破例直接FAX給我，在哪裏還有這機？我真的很心急，求你幫一幫我，無論在港九或是新界也可以，最緊要一定買得到和要快，求求你！

FAX NO: 2XXX-XXXX

因我現正考A-LEVEL，有空再FAX or寄信給你！

1）你……是男定女？

2）記住我的簽名！

FROM: 暉

暉：

你好嗎？你的FAX是本信箱的第一封「來信」哩！當阿霧收到你的FAX時，那情景實在令人感動！在看到你為了男朋友而奔波，簡直令我差點流下男兒淚。至於關於《NEO MESSANGER》的問題，我們已向SNK方面查問過。他們説在「銀城」的那機已修理好了，你快點去吧！原來全香港也只得「銀城」那兒有哩！

1) 因為業務機戰隊是「特別組織」，所以他們的身分，包括姓名、年齡、地址、電話、身分証號碼、性別、三圍等都不便公開。其實他們的身分並不重要，只要大家繼續支持，他們一定會盡力為大家介紹更多好GAME的！

2) 我們當然會記得你的。雖然不大看得懂你的簽名，但你該是姓陳的。對吧？

祝A-LEVEL成績美滿！
冥界俏郎君覆

《業務機戰隊》都有FAN屎？

《業務機戰隊》的各位戰士：

本人很欣賞《業務機戰隊》，請努力及加料。

1）不知你們會不會獨立出書？

2）如果會，將會幾時？

3）接上題，到時會有甚麼新內容？

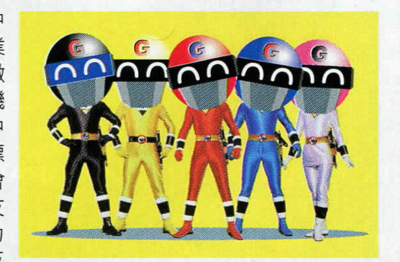
4）為甚麼書中的圖片質數這麼不穩定？

5）究竟業務機戰隊的5位成員及長官是否「真有其人」？還是只是你們編輯假扮的？

6）為其麼經常都是紅戰士做稿？其他戰士是否很喜歡「蛇王」？

祝早日發達
「皇牌突擊隊」葵扇煙謹上

「皇牌突擊隊」紅戰士：



不知閣下在「皇牌突擊隊」中負責甚麼職位？我很高興你喜歡《業務機戰隊》，我們當然會更落力去做啦！其實我們今期已改名做《街機皇》，並且是試刊號，又在遊戲機中心發售，相信你也會猜到我們的目標是將它「發揚光大」啦！你問我們將會在何時獨立出書，那便要靠各位讀友們的支持了。若你們支持得「大力啲」，那我們便能快點獨立出現，反之……。若想知我們會有甚麼新內容，便要繼續留意《街機皇》了。當然，我們十二分歡迎大家來信發表意見啦！圖片方面嘛……我們已積極地改進中，相信不久將來你們便能看到成績的了。唔……業務機戰隊是否真有其人……那麼你的「皇牌突擊隊」是否70年代於日本出現的那一隊呢？至於為甚麼紅戰士經常做稿？當然並不是其他隊員「蛇王」，而是因為紅戰士是負責格鬥GAME的，而近來格鬥GAME出得比較多，所以便唯有辛苦他了……

祝作戰成功！
冥界俏郎君覆

我愛CAPCOM？

《業務機戰隊》的諸位前輩：

在下原本想寄信給《遊戲誌》，但因為在下的問題大都是關於街機的，所以在下不知是否適合。剛巧在今期《業務機戰隊EX》第八期看到諸位前輩將會開設一個街機信箱（暫名），所以便寄信來試試。希望諸位前輩能為在下指點迷津，亦希望諸位前輩能看得懂在下的字（因為太潦草）。



1）請問諸位前輩公司中的職員平均幾多歲？

2）諸位前輩覺得哪間街機生產商最強？在下首推CAPCOM。《街霸》系列出了這麼多集，在下每集也有玩，而且每一集都帶給在下新的驚喜，絕不像某廠般一味靠人多，系統又換湯不換藥，玩者們不喜歡今集的系統，便在下一集將兩集系統合一，還說是「點玩都得」。CAPCOM其他GAME又好玩，例如《D & D》系列，可謂開創動作遊戲的新紀元。《1941》、《1943》等亦可算是射擊GAME的經典，相信諸位前輩及大家都也玩過吧？所以在下就認為，CAPCOM是一直很努力的開創遊戲新路線，不似其他廠般只是一味抄襲，不知諸位前輩讚不讚成？

3）為甚麼近年街機GAME的收費這麼貴？以前都只不過是1元一局，甚至5毫一局？在下覺得這些機鋪索價過高，是在謀取暴利，這使到在下不想再打街機了。（但CAPCOM的新GAME在下一定捧場）請問諸位前輩覺得除了等街機GAME移植至家用機外，還有甚麼方法可以不讓那些奸商的奸計得逞？或者諸位前輩可否提供幾處索價比較平宜的機鋪給在下？

4）在下有一位朋友説《VAMPIRE SAVIOR 2》不好玩，又說《VAMPIRE SAVIOR》和《VAMPIRE SAVIOR 2》一樣，說CAPCOM「屈水」。但在下就不認同，並和這位朋友理論了一番。在下認為《VAMPIRE SAVIOR 2》追加了新人物，而且每名新人物都追加了原本沒有的DARK FORCE，這便已使她和《VAMPIRE SAVIOR》不同了。況且玩者在玩時既有新人物用，連電腦對手也會有機會是新人物哩！這怎可說和《VAMPIRE SAVIOR》一樣呀！諸位前輩認為如何？

5）在下覺得就算街機GAME移植至家用機，也絕對不能比得上街機般的感覺。除了容量上，連控桿的感覺也不一樣。不過，因為街機底板太貴，在下實在負擔不起，而CAPCOM又不斷將旗下的街機GAME移植至家用機上，所以在下也不得不買齊PlayStation及SS。但在下的另一些朋友卻說在下亂花錢，說甚麼為了幾隻GAME而買主機很不智。不知諸位前輩的看法如何？

6）在下的字值幾多分？

祝諸位前輩身體健康
晚輩殺意豪隆敬上

殺意豪隆：

噢，別稱呼我們做「前輩」吧，我們又不是很老……大家都是年青人，交個朋友便成，不用甚麼「前輩」「晚輩」的稱呼啊。現在便開始為你解答問題吧！

1) 我們的平均年齡是20～30歲之間，因為有些同事不想公開自己年齡的秘密，所以難以計算……

2) 正所謂「十隻手指有長短」，各街機遊戲生產商都各有長處。我覺得SNK及CAPCOM在格鬥遊戲方面較強、SEGA的立體技術令人無話可說、TAITO的PUZZLE遊戲是強項……既然大家各有所長，那比較來幹甚麼？只要是你喜歡的，便是好的生產商，是嗎？

3) 街機收費貴的原因，並不是機鋪謀取暴利，而是因為成本上漲。據ZAC所説，現在的街機底板來價動不動就過萬，賽車遊戲連機殼的來價就更貴，動輒10萬8萬元一台。既然成本這麼貴，加少少價是無可厚非的。若你嫌貴的話，有兩個做法：其一是不玩；其二就應這樣想：我只需付出幾塊錢，便能玩到價值10幾萬元的遊戲，到時你便會覺得值得的了。

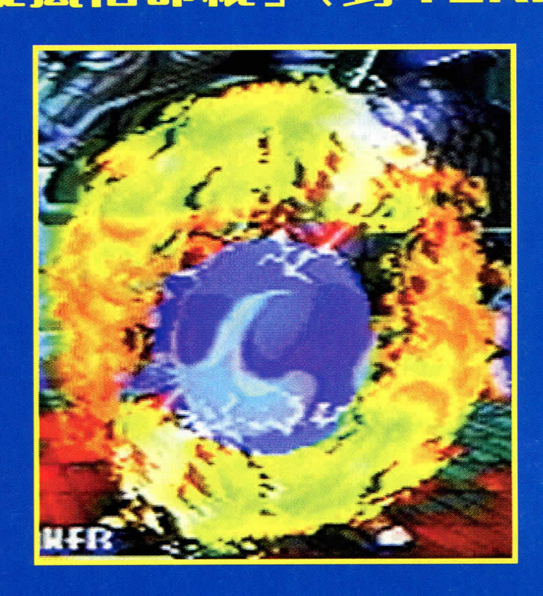
4) 同第2條問題的答案；正所謂「各花入各眼」，你與你的朋友都沒有錯，你又何必太執着呢？

5) 依我看，你的字體至少值60分。

祝早日諗通！
冥界俏郎君覆

每期自製靈異現像！

BILLY新超必？
「超火炎旋風宿命棍」（對TERRY專用）



《街機皇》試刊第1號

逢隔周五出版

隨《遊戲誌》第73期免費附送／零售價港幣5元

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.

地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓

電話／2380-2223

傳真／2866-2618

電子郵件／cineaste@glink.net.hk

◆特別計劃部製作

◆特別計劃部／ZACKY WU、天草四郎時貞、維也納

◆責任編輯／ZAC

◆製作部／ZAC、天草四郎時貞、維也納

◆特約筆者／小健健、KOTARO

◆封面及美術設計／佐治

◆對日絡聯及市場發展／烱山哲哉

◆廣告部／吳學智ATUS NG

電話／23511-8208

◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING

◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司

地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心

◆發行／德強記書報社

地址／九龍長沙灣通州西街1064-66號地下B座

電話／2720-8888